
PlayStation
蒼空の翼
GOTHAWORLD

大陸が雲海に浮かび、船が雲間を舞う世界、ゴータワールド――――

　その世界は、反重力物質によって支えられ、人々は空中に浮かぶ大陸の上で暮らしていた。
　各大陸間は雲の海によって隔てられ、「船」と呼ばれる乗り物が唯一の交通手段となっていた。
　雲海の重力均衡面に浮遊するだけの「船」が、人類の文明を大きく発展させてきたのは云うまでもない。
　だが、その文明を脅かすのもまた「船」の存在なのである。海賊の出現とともに、各地で戦闘用の「船」が造られ、それらによる戦闘は年々激しさを増していった。

For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 01041~2

海賊がギルドという組織に統合され、更に勢力を伸ばす中、たった一部隊でそれに立ち向かっていった者達がいた。後にイスマイリア戦役と呼ばれるその戦いは、海賊ギルドの首領アラグアヤの敗北によって、その幕を閉じた。
そして１４年――

首領アラグアヤ亡き後、一度は滅びてしまった海賊も、年々復活の兆しを見せていた。数年前、ラグアという新しい指導者が現れたのである。彼によって、散発的に動いていた各地の海賊達は一つにまとめられ、組織的な行動が目立つようになっていた。唯一それに対抗できうるであろう軍隊は、平和な時代に定められた法に縛られ、身動きが取れない状態にあった。

そして今、遂にラグア自らが表舞台に現れ、都市国家の独立を宣言した。
海賊ギルドの復活である。

CONTENTS

主要キャラクター紹介



ライカ
本作の主人公、14歳。
性格は直情的で無鉄砲。人に頼るのを嫌い、一人で突っ走りすぎるきらいがある。
母親は彼が5歳の時に病死、同時期に父親も失踪。国の施設に引き取られる。軍人嫌いなため、当初は「船長」に反発を重ねる。



船長
イスマイリアの英雄・シングの影響を受け、海賊に対抗するため私設警備隊を組織し、自ら隊長として指揮を執っている。27歳。
真面目で正義感に溢れているが、形式にはあまりこだわらず皆に慕われる性格の持ち主。昔、シングからもらった帽子をトレードマークにしている。

クリシュナ
リオグランデの交易商人・ナルマダの娘で、父の仕事を継いで商人となる。
「船長」とは仕事上、プライベートともに付き合いが長い。
ライカが雲海に旅立つきっかけを作ったとも言える人物。31歳。



SLPS 01041~2





エイク

旗艦バーゼルの乗組員で、主に索敵や通信、船長の参謀的な役割を担う。
常に感情を表に出さず、落ち着いて任務をこなす冷静な男。25歳。

ダイアン

旗艦バーゼルの操舵手。
流行に敏感な上、話好きで明朗な性格の持ち主。
25歳。





パトリック

バーゼル隊の輸送艇に乗務する、整備員兼総務役。
柔らかい人柄ながら質実剛健な職人肌の男。32歳。

エルメラ

クリシュナの商船乗組員で、バーゼルに移乗後は物資補給・管理を担当する。
物静かだが頭の回転が早く、皆に慕われている。
28歳。



ラッド

バーゼル隊所属、重戦闘艇を操る豪傑。軽い性格ながら、根は優しく面倒見のいい男。ライカの兄貴分といったところ。20歳。



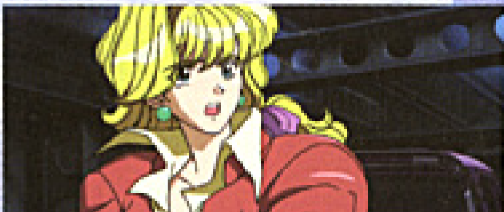
フィオリア

軽戦闘艇パイロットで、バーゼル隊のエースパイロット。無愛想で冷たい印象もあるが、内面は優しい女性。ライカの先生としては厳しい。22歳。



エレーヌ

雲海で遭難しかけているところをライカに助けられた謎の少女。
人となりは物語とともに明らかになってゆく。
ちょっと天然ボケ混じりのヒロイン。16歳。



SLPS 01041~2



アルニラム

海賊の指揮官の一人。海賊ながら卑怯なやり方を嫌い、戦士としても指揮官としても優秀な男。25歳。



シギーグエ

海賊の指揮官の一人。若くしてラグアに重用されるアルニラムを苦々しく思う、叩き上げでのし上がった「いかにも海賊」の男。35歳。



ラグア

その顔を仮面に隠し、自らを語ることもしない。海賊の中にも素顔・正体を知るものはいない、現海賊ギルドの総帥。53歳。

ゲームの起動



「蒼空の翼」の DISC1をプレイステーション本体にセットし、電源を入れてください。
ゲームが起動します。

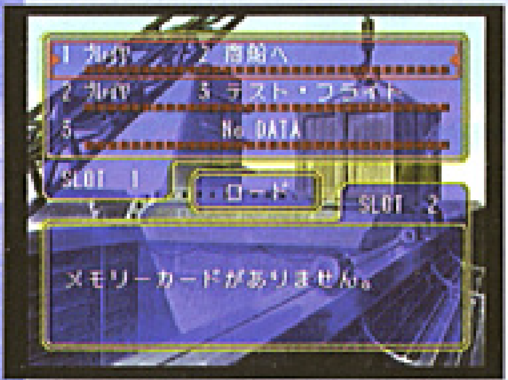
ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。
また、オープニングムービーの途中でもスタートボタンを押すとタイトル画面に移ります。

タイトル画面でスタートボタンを押すと、スタートメニューが表示されます。「ストーリーモード」を選択すると、シナリオ進行型のシミュレーションゲームが、「VSモード」を選択すると、プレイヤー2人による対戦シミュレーションゲームがプレイできます（→P.22）。「設定」を選ぶとゲーム中の効果などを設定することができます（→P.24）。



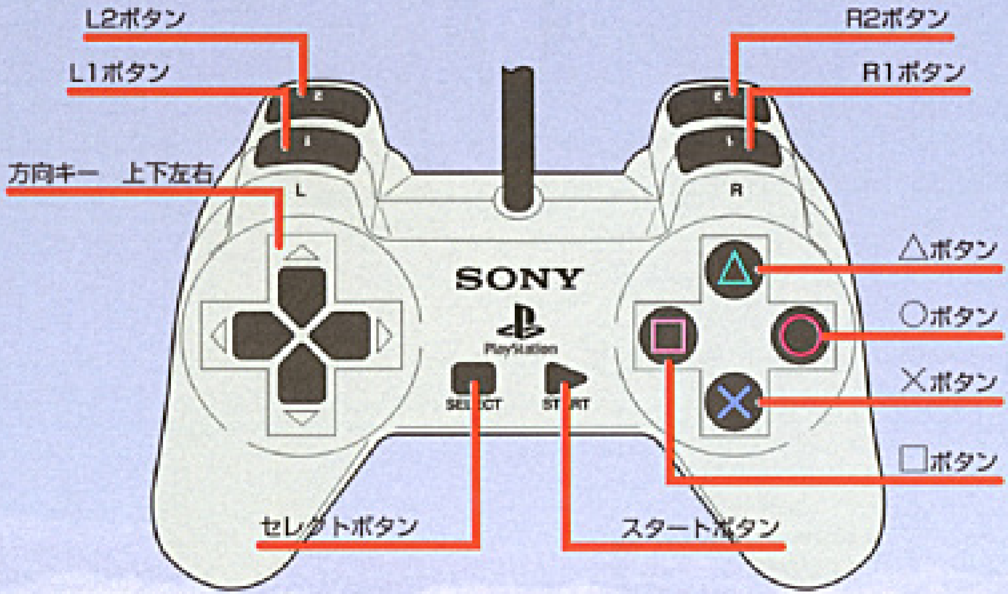
「ストーリーモード」を選択すると「はじめから」「続きから」というメニューが表示されます。
初めてゲームをする・セーブデータがない・新たにゲームをしたい場合は「はじめから」を選択します。
それまでにプレイしたゲームの続きをプレイする場合は「続きから」を選んでください。

「はじめから」を選択すると「船長」の名前を入力する画面が表示されます。
お好きな名前を自由に入力してください。名前を入力し終わると、ゲームが始まります。



「続きから」を選択すると、データ選択画面が表示されます。続きをプレイしたいセーブデータを選択してください。
プレイデータは、メモリーカード（別売）2枚にそれぞれ3つづつ、最大6つまでセーブすることができます。

操作方法



基本操作

スタートボタン	ゲームのスタート、ムービー・会話画面のスキップ、ゲームのポーズ
方向キー	メニューの選択、カーソルの移動
×ボタン	キャンセル
○ボタン	選択事項の決定

配置時の操作

方向キー	配置ユニットの移動操作
Ｌ１・Ｌ２ボタン	配置ユニットの左回頭
Ｒ１・Ｒ２ボタン	配置ユニットの右回頭
□ボタン	カーソルの加速
×ボタン	キャンセル
○ボタン	ユニットの位置・方向決定

移動時の操作

方向キー	ユニットの移動操作
Ｌ１・Ｌ２ボタン	配置ユニットの左回頭
Ｒ１・Ｒ２ボタン	配置ユニットの右回頭
□ボタン	待機／押している間、時間が経過します
×ボタン	移動キャンセル／押している間、時間がさかのぼります
○ボタン	決定
△ボタン	視点の切替え（2D→3D→2D）

攻撃時の操作

方向キー左右	射線（攻撃角度）の移動
方向キー上下	使用武器の選択
Ｌ１・Ｌ２ボタン	攻撃対象のオートロックオン（左側）
Ｒ１・Ｒ２ボタン	攻撃対象のオートロックオン（右側）
×ボタン	キャンセル
○ボタン	決定

ゲームの進め方

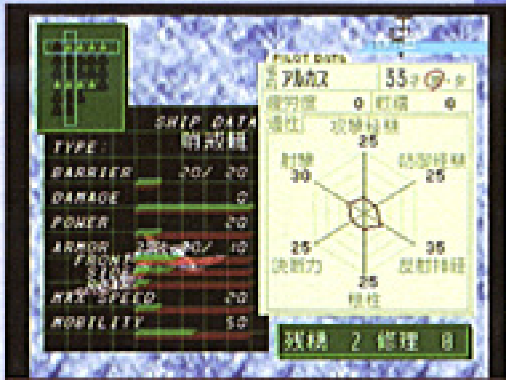
作戦画面・作戦メニュー



ステージタイトルの後に、作戦の導入部となる会話画面が展開します。会話画面が終了すると味方ユニットの配置されていないフィールドが表示されます。ここでは、シナリオに参加するユニットの配置、破損ユニットの修理、作戦内容の確認などができます。

配置

シナリオに参加するユニットの選択・フィールドへの配置を行うコマンドです。左上に表示される選択ウィンドウで機体を選ぶと、選択された機体の状態と、パイロットのパラメータが表示されますので、各パイロットの疲労度なども確認しながら上手に活用してください。

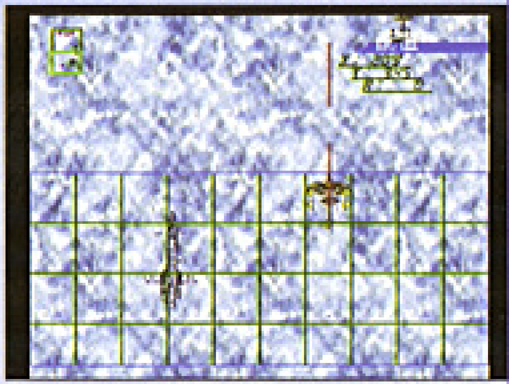


画面右下に表示されている「残機」がその作戦で使用できるユニットの数です。作戦に適した機体・パイロットを選んでフィールドに配置、L・Rボタンを使用してユニットの向きを指定してください。

青い枠・緑のグリッド内がユニットを配置可能なフィールドです。ただし、他のユニットと重なるなどして、ユニットに×印がついてしまう場所には配置することはできません。

SLPS 01041~2

ユニット配置時に○ボタンを押しっぱなしにすると、ガイド付きの配置モードになり、○ボタンを離さずに方向キーでユニットを移動すると、他のユニットに重なることなくスムーズにユニットを配置することができます。



再配置

一度配置し終ったユニットを、改めて配置し直すコマンドです。

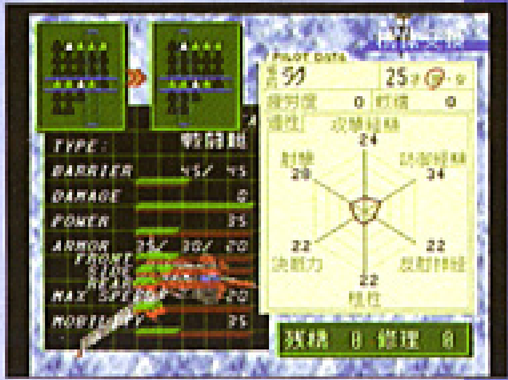
修理



左上に表示される選択ウィンドウの内、赤く表示されているユニットはそれまでの作戦による破損が激しく、そのままでは使用出来ないユニットです。また、黄色で表示されているユニットも使用不能ではないものの、何らかの形で破損しているものです。
画面右下に表示されている「修理」がその作戦前に修理することのできるポイント数です。
メニューから「修理」を選び破損しているユニットを修理しましょう。
破損には段階があり、一つの「修理」ポイントで20%のダメージを回復することができます。一つのユニットに対して続けて「修理」を行うこともできますので、ポイント数を有効に使用してください。

機体交換

ユニットに搭乗しているパイロットの交換／乗り換えを行うコマンドです。
任意のパイロットが現在搭乗しているユニット、乗り換えたいユニットをそれぞれ指定し、機体を交換してください。×ボタンを押すと作戦メニューに戻ります。



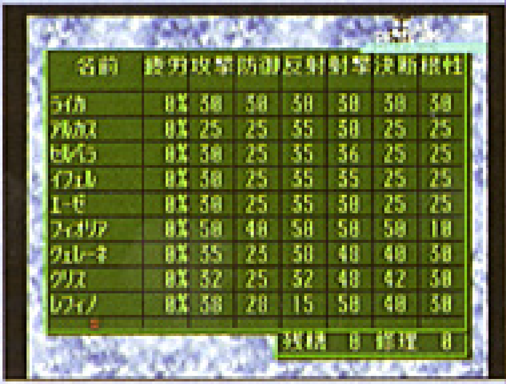
情報

フィールド上のユニットの情報を見ることができるコマンドです。コマンドを選択すると、専用のカーソルが表示されます。情報を見たいユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、ユニットの情報が表示されます。×ボタンを押すと作戦メニューに戻ります。



①ＴＹＰＥ：船の種類・名称です。
②ＢＡＲＲＩＥＲ：ユニットが持つバリアーのエネルギー状態を示します。
③ＤＡＭＡＧＥ：ユニットの損傷度を示します。数字が１００％になる／ゲージが無くなるとユニットは撃墜され、使用不能になります。
④ＰＯＷＥＲ：そのユニットの持つ基本攻撃力を示します。
⑤ＡＲＭＯＲ／ＦＲＯＮＴ：前面装甲の性能を示します。
⑥ＳＩＤＥ：側面装甲の性能を示します。
⑦ＲＥＡＲ：後面装甲の性能を示します。
⑧ＭＡＸ　ＳＰＥＥＤ：ユニットの移動スピードを示します。
⑨ＭＯＢＩＬＩＴＹ：ユニットの機動力を示します。

部隊表

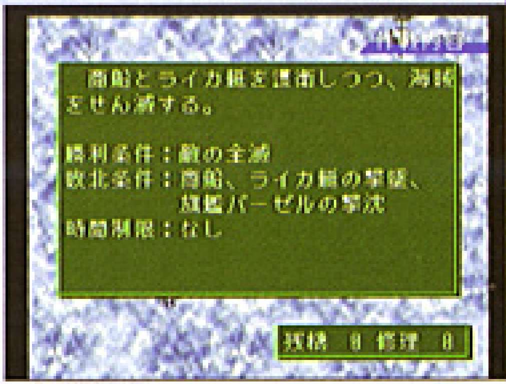


名前	疲労	攻撃	防御	反射	射撃	決断	根性
ﾗｲｶ	0%	50	50	50	50	50	50
ｱﾙｶｽ	0%	25	25	55	50	25	25
ｾﾙｲﾗ	0%	50	25	55	36	25	25
ｲﾌｪﾙ	0%	50	25	55	55	25	25
ｴｰｾﾞ	0%	50	25	55	50	25	25
ﾌｨｵﾘｱ	0%	50	40	50	50	50	10
ｳｪﾚｰﾈ	0%	55	25	50	40	40	50
ｸﾞﾘｽ	0%	52	25	52	40	42	50
ﾚﾌｨﾉ	0%	50	20	15	50	40	50

味方「バーゼル隊」の全パイロットのパラメータ表を確認することができます。

- ・疲労：出撃時に溜まっていき、これが溜まるとミスしやすくなります。
- ・攻撃：攻撃時の威力に影響します。
- ・防御：被弾時のダメージに影響します。
- ・反射：回避時の移動量に影響します。
- ・射撃：射撃の正確さを表します。
- ・決断：行動力に影響します。
- ・根性：疲労への耐久度を表わします。また、クリティカルヒットの頻度にも影響します。

作戦内容



現在始まろうとしているシナリオの条件を確認することができます。
時間制限のあるシナリオでは、制限時間を超えてしまうと「作戦失敗」になってしまいます。作戦開始前には必ず作戦内容を確認しておきましょう。

作戦開始

このコマンドを選択すると、シナリオが開始します。ユニットの配置ほか必要なコマンドを指定し終わったのを確認して、作戦に臨みましょう。

戦闘画面

作戦メニューで「作戦開始」を選択すると戦闘画面に切り替わります。
ここでは味方・敵のユニットが条件を満たすまで、移動・攻撃など様々な作戦行動を取ることになります。
画面中「ＡＣＴＩＶＥ」と指示されているユニットに順次行動を指定していくことで、ゲームは進行していきます。



①全体レーダー：フィールドの全体図です。暗緑色の枠がフィールド全体を、明緑色の枠が現在表示されている画面を示します。
②アームズサイン：使用可能な武器を示すサインです（ユニットの種類によって、使用できる武器には差があります）。
③アラートブリップ：敵の射程範囲内に入ったことを示す警報サインです。
④サプライサイン：補給を受けることが可能な状態を示すサインです。
⑤戦闘メニュー
⑥バリアーゲージ：バリアーのエネルギー状態を示します。
⑦ダメージゲージ：ユニットの損傷度を示します。数字が100%になる／ゲージが無くなるとユニットは撃墜され、使用不能になります。
⑧アクションゲージ：ユニットの行動力を示します。
⑨ワールドタイムゲージ：全体世界の時間を示します（→P.23）。
⑩シップタイムゲージ：各ユニットの時間を示します（→P.23）。

SLPS 01041~2

戦闘メニュー

移動

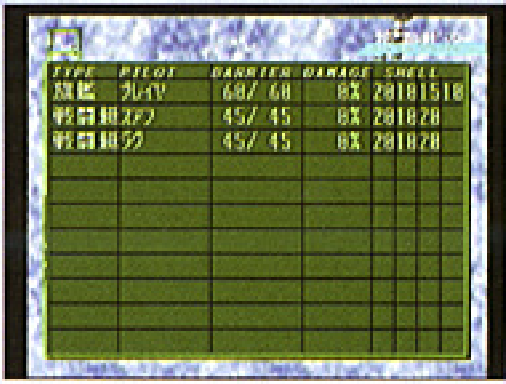
ユニットの移動・回頭を行うコマンドです。移動は方向キー、回頭はL・Rボタンによって行います。
移動するにつれてアクションゲージが減っていきますので、残量を確認しながら移動操作を行ってください。
移動コマンド選択中は、△ボタンで視点を切り換えることができます。

情報

14ページを参照してください。

被害状況

現在フィールド上にある味方ユニットの損傷度や残弾数を表示します。×ボタンを押すと戦闘メニューに戻ります。



部隊表・作戦内容

15ページを参照してください。

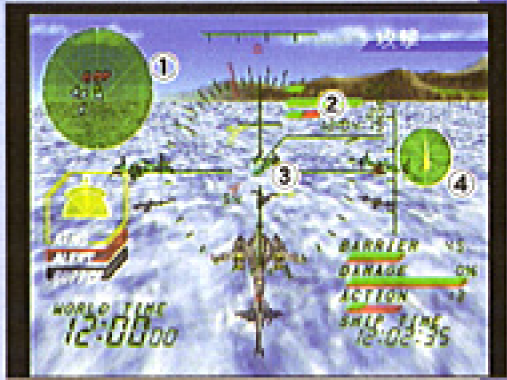
降伏

作戦をその時点で放棄し、降伏するためのコマンドです。「降伏する」を選んだ時点で作戦は失敗となり、「ステージの最初から／タイトルに戻る」の2つの選択肢が表示されます。

待機

ユニットの一単位の行動を終える時に使用するコマンドです。「待機」を選択すると行動指定フェイズは他のユニットに移行します。

攻撃



画面左のアームズサインが黄色で表示されている場合、戦闘メニューに「攻撃」の選択肢が追加されます。

①近距離レーダー：味方ユニットは青、敵ユニットは赤、現在操作しているユニットは緑色で表示されます。
②攻撃対象ユニットのパラメーター：見かたは右下の自機パラメーターと同じです。
③ロックオンマーカー：攻撃対象ユニットを捕捉するマーカーです。方向キー左右、またはL・Rボタンで攻撃対象を変更することもできます。
④ジャイロゲージ：現在操作しているユニットが画面中でどの方向を向いているかを示します。

攻撃の手順



戦闘メニューで「攻撃」を選択すると、右上のような状態の画面が表示されます。照準マーカーが表示されていない場合は、左右に向けての矢印が表示されますので、方向キー左右、またはL・Rボタンで攻撃対象をロックオンしてください。攻撃対象ユニットを○ボタンで決定すると、使用可能な武器がウィンドウ中に表示されます。

赤字で「UNUSABLE」と表示されている武器は射角・射程外または残弾不足で使用不可能な状態です。使用可能な武器を○ボタンでマーキングし「FIRE!」を選んでください。攻撃を開始します。
使用可能な武器を、同時に複数選択して攻撃することも可能です。
武器名の右側の数字は残弾数を示します。「移動」はアクションゲージが残っている限り何度でもできますが「攻撃」はそのフェイズで１回行うと次のフェイズまで行うことはできません。

報告

作戦によっては、戦闘メニュー内に「報告」というコマンドが加わります。敵機の種類・機数を正確に入力し、本隊に報告してください。

回収

作戦によっては輸送艇の戦闘メニュー内に「回収」というコマンドが加わります。これは作戦内容に「救助・回収」という任務が含まれ、なおかつ輸送艇と回収対象ユニットが接近している場合にのみあらわれるコマンドです。
実行すると回収対象ユニットは輸送艇に回収されます。

補給

フィールド内に輸送艇が配置されている場合には、ユニットは輸送艇からエネルギーの補給を受けることができます。輸送艇に接近して画面左の「サプライサイン」が緑色に点灯している状態で「補給」コマンドを選択すると、バリアーエネルギーの補給が受けられます。補給されるエネルギー量は、アクションゲージの残量と同量です。
ダメージの回復は「補給」では行えません。作戦開始前の「修理」コマンドを使用してください（「修理」→P.13）。

魚雷発射 機雷発射

特務艇の戦闘メニュー内には「魚雷発射」「機雷設置」というコマンドがあります。
コマンドを選択すると、魚雷は特務艇の前方に、機雷は特務艇の後方にそれぞれ発射されます。
魚雷・機雷は特務艇1隻につきフィールド内に1基ずつしか使用できません。使用した魚雷・機雷が爆発してフィールド上から消滅すると次のフェイズから新たな魚雷・機雷を使用することができるようになります。

この他にも特殊コマンドが存在します。



配置時の操作



敵ユニットの攻撃指定時に条件が合うと反撃行動をとることができます。
反撃メニューには「反撃・回避・無視」の3項目があります。

反撃

射角・射程が合う場合は、武器による反撃が可能です。「反撃」を○ボタンで選択したら、通常の攻撃時と同じように武器を指定して「FIRE!」を選択してください。

回避

このコマンドを選択すると、わずかではありますが敵弾をかわす方向（前後左右）に機体を移動させることができます。味方ユニットが敵の射角・射程ギリギリにいる場合などには、特に有効です。

無視

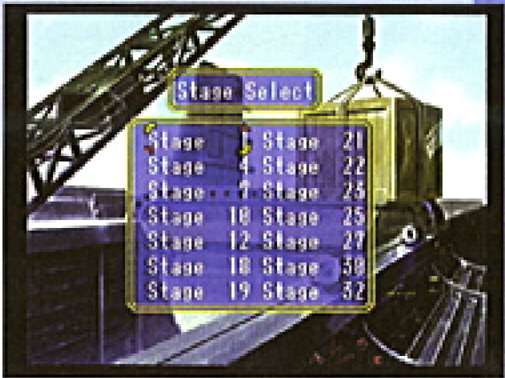
敵の攻撃に対して何も行動を起こさないコマンドです。

VSモード



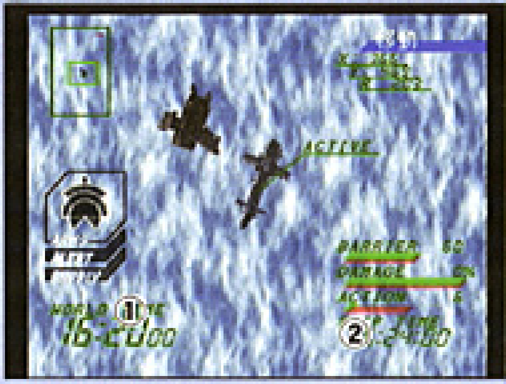
スタートメニューで「ＶＳモード」を選択すると、プレイヤー２人による対戦シミュレーションゲームをプレイすることができます。
「ＶＳモード」をプレイするには、プレイステーション本体のコントローラ端子2にコントローラを接続しておく必要があります。

「ＶＳモード」を選択すると、それまでのプレイデータをロードするかどうかを確認します。初めてＶＳモードでゲームをする・ＶＳモードのセーブデータがない・新たにゲームを始めたい場合は「しない」を選択します。それまでにプレイしたゲームの続きをプレイする場合は「する」を選んでください。



新規にゲームを始める場合は、１Ｐ・２Ｐともにストーリーモードと同じく名前の入力からスタートします。名前を入力し終わるとステージセレクト画面が表示されます。お好きなステージを選択してゲームを始めてください。
ステージによってお互いの勝利条件は変化します。時々1Ｐ側・2Ｐ側を交代しながらプレイしてもよいでしょう。

パーソナルタイムシステム



「蒼空の翼」のゲーム進行方式には、従来の「ターン制」と「リアルタイム制」、2つの方式の欠点を補う新方式「パーソナルタイムシステム」を採用しています。これは「行動の順番」という不平等を解消する進行方式です。

画面中には①ワールドタイムと②シップタイムの2つの時計が表示されています。各ユニットの行動時間はシップタイムで示され、個々のユニット全ての行動を指定し終わった時点で初めて、ワールドタイムが進行を始め、全てのユニットが共通の時間軸の中で同時に行動を起こすことになります。

設定画面



ゲーム開始前に、スタートメニューから「設定」を選ぶと、ゲーム中の効果などを設定することができます。

オーディオ：音声のステレオ出力／モノラル出力を切り換えることができます。

ＢＧＭボリューム：ＢＧＭのボリュームを設定することができます（4段階）。

ＳＥボリューム：効果音のボリュームを設定することができます（4段階）。

コントロール：コントローラの機能割当てを一部切り換えることができます。

タイプA	
Ｌ１・Ｌ２ボタン：	ユニットの左回頭
Ｒ１・Ｒ２ボタン：	ユニットの右回頭
方向キー左：	ユニットの左への移動
方向キー右：	ユニットの右への移動

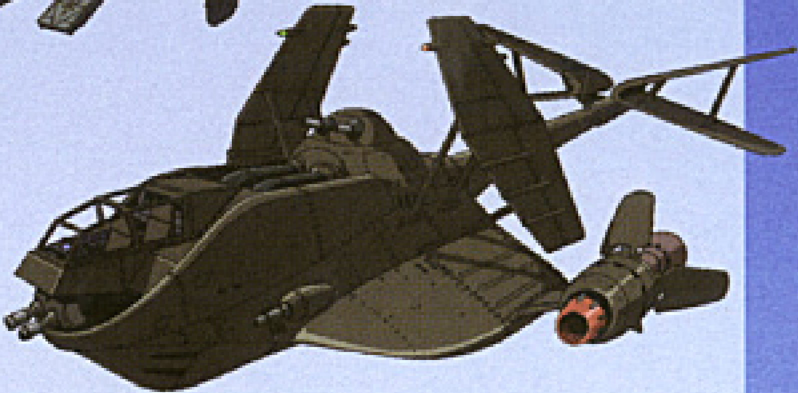
タイプB	
Ｌ１・Ｌ２ボタン：	ユニットの左への移動
Ｒ１・Ｒ２ボタン：	ユニットの右への移動
方向キー左：	ユニットの左回頭
方向キー右：	ユニットの右回頭

スクリーンセーバー：画面保護機能のオン・オフを設定することができます。

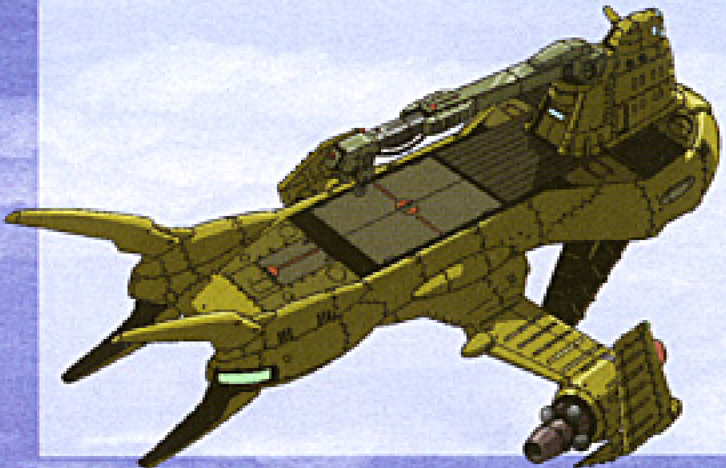
主要ユニット一覧



旗艦バーゼル



ライカ艇



商船

※イラストは味方ユニットです。
敵ユニットはそれぞれ形状が違います。


哨戒艇
軽戦闘艇
重戦闘艇


戦闘艇
特務艇
輸送艇

ユニット名一覧

ユニット名	BARRIER	POWER	ARMOR			MAX SPEED	MOBILITY	搭載武器
			FRONT	SIDE	REAR			
旗艦	60	35	45	30	20	10	22	VULCAN 3 MISSILE 2 CANNON 2 CANNON 3
哨戒艇	20	20	35	30	10	20	50	VULCAN 1
ライカ艇	20	30	30	20	20	25	50	VULCAN 1
軽戦闘艇	30	30	30	25	18	30	30	VULCAN 1 MISSILE 1
軽戦闘艇―改	30	30	35	25	20	30	50	VULCAN 1 MISSILE 2
重戦闘艇	50	35	35	35	25	10	20	VULCAN 2 MISSILE 2 CANNON 2 MISSILE 3
重戦闘艇―改	50	35	35	35	35	10	20	VULCAN 2 MISSILE 2 CANNON 2 MISSILE 3
戦闘艇	45	35	35	30	20	20	35	VULCAN 2 MISSILE 1 CANNON 1
特務艇	20	40	10	15	25	20	30	VULCAN 1 魚雷 機雷
輸送艇	100	0	20	50	40	5	10	なし
商船	40	0	40	45	50	10	10	なし

SLPS 01041~2

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

蒼空の翼

GOTHA WORLD

SLPS 01041~2